

PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENGANALISIS PEMELIHARAAN BAHAN TEKSTIL SMK NEGERI 1 DEPOK

Penulis 1: Angga Rini
Penulis 2: Noor Fitrihana, M.Eng
Universitas Negeri Yogyakarta
anggarinn@gmail.com

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil di SMK Negeri 1 Depok, 2) peningkatan hasil belajar pada materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil dengan pelaksanaan model pembelajaran TGT. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain model Kurt Lewin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pelaksanaan model pembelajaran TGT dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi (a) membuka pelajaran, memeriksa daftar hadir, menjelaskan tujuan pembelajaran, apersepsi, dan teknik penilaian, (b) membentuk kelompok belajar, (c) *game* dan *tournament*, (d) penghargaan kelompok, (e) pemberian soal tes hasil belajar, (f) refleksi, (2) model pembelajaran TGT terbukti mampu meningkatkan hasil belajar pada materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil dari kondisi awal sebesar 33,3% dengan rata-rata nilai 76,17 menjadi 63,3% dengan rata-rata nilai 79,50 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 93,3% dengan rata-rata nilai 87 pada siklus II.

Kata kunci: Hasil Belajar, Pengetahuan Bahan Tekstil, TGT

THE IMPLEMENTATION OF THE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF ANALYZING THE MAINTENANCE OF TEXTILE MATERIALS IN GRADE X OF FASHION DESIGN OF PUBLIC VHS 1 OF DEPOK

This study aimed to investigate: 1) the implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning model for the topic of analyzing the maintenance of textile materials in SMK Negeri 1 Depok, and 2) the improvement of the learning outcomes in the topic of analyzing the maintenance of textile materials with the implementation of TGT learning model in SMK Negeri 1 Depok. This was a classroom action research study using Kurt Lewin's design model. The results of the study were as follows. (1) TGT learning model was carried out in two cycles which included: (a) opening the lesson, checking the attendance list, explaining learning objectives, giving apperception, and assessment techniques; (b) forming learning groups; (c) implementing games and tournaments; (d) group award; (e) administering the achievement test, and (f) reflection. (2) The TGT learning model proved to be capable of improving the student's learning outcomes of analyzing the maintenance of textile materials, this was indicated by the improvement of learning outcomes from the initial condition by 33,3% with a mean score of 76,17 to 63,3% with a mean score of 79,50 in Cycle I and it improved again to 93,3% with a mean score of 87 in Cycle II.

Keywords: Learning Outcomes, Knowledge of Textile Materials, TGT

PENDAHULUAN

SMK Negeri 1 Depok merupakan salah satu bentuk pendidikan menengah berdasarkan pasal 18 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. SMK Negeri 1 Depok menjadi salah satu satuan pendidikan jenjang menengah yang menyelenggarakan Program Keahlian Tata Busana. Pengetahuan Bahan Tekstil merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Program Keahlian Tata Busana.

Hasil belajar menurut Hamalik (2013: 30) adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang setelah melalui proses pembelajaran, misalkan dari orang yang tidak tahu menjadi tahu atau tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar yang tinggi merupakan harapan bagi semua instansi pendidikan termasuk bagi SMK Negeri 1 Depok.

Berdasarkan hasil observasi kelas pada pembelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil khususnya materi pelajaran menganalisis pemeliharaan bahan tekstil ditemukan bahwa pencapaian hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif masih rendah. Kelas X Tata Busana memiliki 30 siswa, hanya 20% atau 6 siswa yang tuntas memenuhi KKM sedangkan 80% atau 24 siswa belum tuntas memenuhi KKM.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas, meskipun kurikulum 2013 mengedepankan proses belajar yang membuat siswa lebih aktif karena guru hanya sebagai fasilitator, maka tidak demikian yang terjadi di lapangan. Ketika siswa belajar bersama dalam kelompok belajarnya, tidak semua siswa bekerja atau saling menggali informasi mengenai materi pelajaran. Sebagian besar siswa mengerjakan hal lain seperti mencuri-curi kesempatan bermain *handphone*, mengobrol hal lain di luar konteks materi pembelajaran, membaca buku lain yang tidak ada hubungannya dengan materi pembelajaran.

Model pembelajaran *Discovery Learning* yang sekarang digunakan oleh guru sebenarnya model pembelajaran yang sudah cukup terstruktur dan termasuk model pembelajaran yang menempatkan siswa di dalam kelompok belajar sehingga siswa dapat saling bertukar pikiran dengan siswa lain. Namun dalam pelaksanaan di lapangan yang tidak diikuti dengan pengawasan secara menyeluruh dari guru maka model pembelajaran ini menjadi model pembelajaran biasa saja, cenderung membosankan karena tidak ada kegiatan lain yang terjadi di dalam kelompok kecuali berdiskusi kemudian dilanjut presentasi.

Model pembelajaran tidak seharusnya hanya menjadi pelengkap dalam proses pembelajaran siswa, tetapi juga harus menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif menawarkan bentuk pembelajaran kelompok yang menyenangkan. Pembelajaran kooperatif ada beberapa macam, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*).

Rusman (2012: 224) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran TGT ini banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal serta keterlibatan teman sebaya yang berkemampuan akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar di kelas sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, siswa bisa aktif di kelas untuk menyampaikan ide dan gagasannya, semangat belajar siswa pun akan tinggi karena ada tahap kompetensi yang sehat, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang ada dan hasil belajar pun meningkat.

Model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa,

pernyataan ini dapat dikuatkan dengan hasil penelitian Miftahul Fajri (2012) yang memiliki hasil yaitu nilai rata-rata kelas setelah diberi tindakan siklus I sebesar 24,95% dari 52,34 menjadi 62,6 dengan peningkatan ketuntasan 12,5% menjadi 53, 1%. Setelah tindakan siklus II meningkat 23, 61% dari 62,6 menjadi 78,47 dengan ketuntasan sebesar 93,8%.

Menurut Mulyatiningsih (2011: 229), langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran dengan model TGT adalah: 1) presentasi kelas, 2) kelompok (*team*), 3) permainan (*game*), 4) penghargaan kelompok (*team recognition*). Sedangkan kecakapan yang dibutuhkan oleh manusia pada Abad 21 menurut Trilling dan Fadel (2009: 49) terbagi ke dalam tiga fokus yaitu *critical thinking and problem solving, communication and collaboration, creativity and innovation*. Kecakapan tersebut terangkum dalam tahapan model pembelajaran TGT.

Kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah dapat terjadi pada diskusi kelompok belajar yang dilakukan oleh siswa, begitupun dengan kreativitas dan inovasi. Kecakapan berkomunikasi tidak hanya terjadi pada diskusi kelompok belajar, dalam kelompok turnamen pun terlaksana. Kolaborasi siswa tidak hanya dalam kelompok belajar dimana siswa saling bekerja sama untuk menguasai materi pembelajaran guna mencapai tujuan

kelompok yaitu sebuah penghargaan kelompok, namun juga dalam kelompok turnamen dimana siswa dari berbagai perwakilan kelompok saling bekerja sama untuk menyelesaikan sebuah turnamen.

Model pembelajaran TGT selain menuntut siswa untuk terus aktif berkegiatan baik berdiskusi ataupun menjawab pertanyaan, juga menuntut guru sebagai fasilitator untuk terus mengawasi jalannya turnamen apabila siswa menemui kesulitan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar maupun turnamen.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat maupun tidak terlibat. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sebagai referensi model pembelajaran untuk guru. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan khususnya yang terkait dengan model pembelajaran. Bagi pihak yang tidak terlibat, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pustaka dan masukan untuk mendukung dasar teori penelitian sejenis dan relevan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian model Kurt Lewin yang terdiri

dari empat tahapan pada satu siklus yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan April-Mei 2019 di SMK Negeri 1 Depok yang beralamatkan di Jl. Ring Road Utara, Sanggahan, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kab. Sleman.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok yang sedang menempuh mata pelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil khususnya materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil. Siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok berjumlah 30 orang yang memiliki jenis kelamin perempuan dan bersuku asli Jawa.

Prosedur

Penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan pra siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan penelitian. Penelitian ini akan dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam beberapa siklus dan akan berakhir jika hasil penelitian yang diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan.

Langkah-langkah penelitian termuat dalam suatu siklus. Siklus berhenti

apabila ada kesepakatan diantara peneliti dan guru bahwa penelitian yang dilaksanakan sesuai dengan rencana dan indikator keberhasilan telah tercapai. Kegiatan setiap siklus penelitian tindakan menurut Model Kurt Lewin meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini berupa hasil belajar siswa, data pengamatan, dan hasil dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes hasil belajar, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data deskriptif yang dinyatakan dalam bentuk prosentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini berdasarkan pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar menganalisis pemeliharaan bahan tekstil pada kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok.

Pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dilakukan pada siklus I dan siklus II. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 22 April 2019, sedangkan siklus II pada tanggal 29 April 2019. Terlebih dahulu dilakukan pra siklus pada tanggal 15 April 2019 untuk mendapatkan data hasil belajar yang digunakan untuk menentukan kelompok belajar pada siklus I.

Pelaksanaan model pembelajaran TGT pada siklus I setelah membuka pelajaran, mengabsensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan bentuk penilaian yang akan digunakan serta menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu guru menyampaikan informasi (*teach*) dengan cara menjelaskan secara garis besar materi pelajaran melalui media *power point*. guru menjelaskan pengertian menganalisis pemeliharaan bahan tekstil, jenis dan proses pemeliharaan serta contoh alat yang digunakan.

Proses selanjutnya yaitu guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar (*team*) yang disusun sama rata berdasarkan tingkatan akademik, jenis kelamin dan suku. Kelas X Tata Busana terdiri dari 30 siswa berjenis kelamin perempuan dan merupakan penduduk asli suku Jawa. Pembagian tingkatan akademik berdasarkan data hasil belajar siswa pada pra siklus, dimana siswa dengan nilai

tertinggi dibagi ke dalam kelompok yang berbeda begitupun dengan tingkatan nilai selanjutnya.

Tahap selanjutnya yaitu permainan (*game*) berupa kartu soal dan jawaban berisi mengenai materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil yang sudah disiapkan guru sebelumnya. Siswa bermain game dengan menggunakan kartu soal dan jawaban tersebut, apabila siswa dapat menjawab pertanyaan maka akan mendapat skor. *Game* dilaksanakan di meja turnamen yang berisi perwakilan dari setiap kelompok. Tahap turnamen dimulai dengan menentukan peran siswa dengan menggunakan nomor undian. Siswa dengan nomor urut pertama bertugas sebagai pembaca soal dan kunci jawaban, nomor urut kedua bertugas sebagai penjawab pertama, nomor urut ketiga bertugas menjadi penjawab kedua apabila jawaban nomor urut kedua tidak benar, nomor urut keempat bertugas menjadi penjawab ketiga apabila jawaban nomor urut ketiga tidak benar, nomor urut kelima bertugas mencatat skor. Apabila satu pertanyaan telah selesai dijawab, peran siswa bergulir searah jarum jam. Hal ini dilakukan akan seluruh siswa di dalam kelompok turnamen. *Game* dan *tournament* berlangsung selama waktu yang sudah ditentukan di dalam RPP yaitu 30 menit.

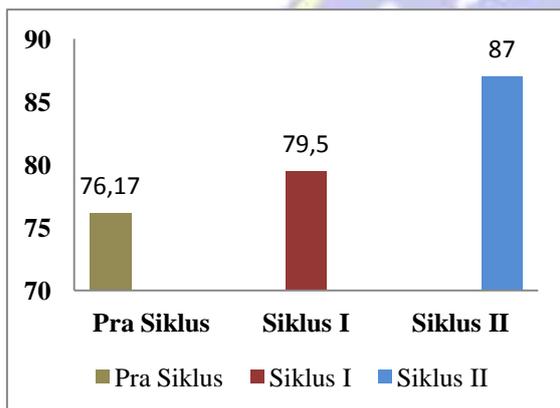
Siswa yang bertugas menjadi pencatat skor terakhir, menyerahkan lembar skor kepada guru. Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing kemudian guru membagikan lembar tes hasil belajar. Guru menghitung skor kelompok yang merupakan akumulasi dari skor individu, kelompok dengan nilai tertinggi berhak mendapatkan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Hasil penelitian pada peningkatan hasil belajar menganalisis pemeliharaan bahan tekstil yaitu dibuktikan dengan siklus I mengalami peningkatan sebesar 30% dari pra siklus, data hasil belajar menganalisis pemeliharaan bahan tekstil pada pra siklus sebesar 33,3% meningkat 30% menjadi 63,3% pada siklus I. Rata-rata nilai hasil belajar menganalisis pemeliharaan bahan tekstil siswa pada pra siklus sebesar 76,17 meningkat menjadi 79,50 pada siklus I. Peningkatan ini berkelanjutan pada siklus II dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 30% dari siklus I, menjadi 93,3%. Rata-rata nilai siswa pada siklus II meningkat ke angka 87. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Miftahul Fajri (2011) dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II.

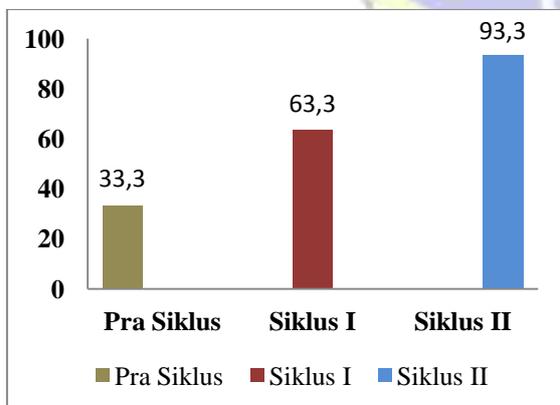
Rincian data hasil belajar siswa pada masing-masing siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Jenis Data yang Diamati	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai terendah	65	60	70
Nilai tertinggi	90	95	100
Jumlah siswa lulus KKM	10	19	28
Jumlah siswa tidak lulus KKM	20	11	2
Rata-rata nilai	76,17	79,50	87
Prosentase lulus KKM	33,3%	63,3%	93,3%
Prosentase tidak lulus KKM	66,7%	36,7%	6,7%



Gambar 1. Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa



Gambar 2. Peningkatan Prosentase Kelulusan Hasil Belajar Siswa

Tabel dan gambar diatas menunjukkan prosentase kelulusan hasil belajar pada pra siklus yang sangat rendah yaitu 20% dengan rata-rata nilai 68,17 dan jumlah siswa yang lulus KKM ada 6 siswa dari 30 siswa. Siklus I memiliki prosentase kelulusan hasil belajar siswa sebesar 63,3%, naik sebesar 43,3% dari pra siklus dengan rata-rata nilai 79,50. Siklus II mengalami peningkatan sebanyak 30% dari siklus I yaitu menjadi 93,3% dengan jumlah siswa lulus KKM sebanyak 28 siswa dan rata-rata nilai menjadi 87.

Pembahasan

Tahapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus I terdiri dari penyampaian materi oleh guru, pembagian kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Tahapan model pembelajaran pada siklus I dan siklus II tersebut sejalan dengan tahapan yang dikemukakan oleh Mulyatingsih (2011: 229) dimana model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memiliki beberapa langkah yaitu: 1) presentasi kelas/menyampaikan materi, 2)kelompok, 3) *game*, 4) turnamen, dan 5) penghargaan kelompok.

Hasil penelitian pada peningkatan hasil belajar menganalisis pemeliharaan bahan tesktil yaitu dibuktikan dengan siklus I mengalami peningkatan sebesar 30% dari pra siklus, data hasil belajar

menganalisis pemeliharaan bahan tekstil pada pra siklus sebesar 33,3% meningkat 30% menjadi 63,3% pada siklus I. Rata-rata nilai hasil belajar menganalisis pemeliharaan bahan tekstil siswa pada pra siklus sebesar 76,17 meningkat menjadi 79,50 pada siklus I. Peningkatan ini berkelanjutan pada siklus II dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 30% dari siklus I, menjadi 93,3%. Rata-rata nilai siswa pada siklus II meningkat ke angka 87. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Miftahul Fajri (2011) dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada materi pelajaran menganalisis pemeliharaan bahan tekstil di kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok dilakukan melalui tiga tahapan yaitu : a) kegiatan pendahuluan yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum proses pembelajaran dimulai serta menyampaikan topik materi dan teknik penilaian yang digunakan, b) kegiatan inti yang berisi penyampaian materi pembelajaran secara singkat, pembagian kelompok belajar, *Game* dan *Tournament* serta penghargaan kelompok,

c) kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian tes pada siswa, refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

Pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada materi pelajaran menganalisis pemeliharaan bahan tekstil dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari data rata-rata nilai pada pra siklus sebesar 76,17 dengan prosentase kelulusan 33,3% meningkat pada siklus I menjadi 63,3% dengan rata-rata nilai 79,5. Data yang diperoleh dari siklus II menunjukkan kenaikan prosentase kelulusan menjadi 93,3% dengan rata-rata nilai 87, terdapat kenaikan 30% pada prosentase kelulusan dibandingkan dengan siklus I.

Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Tournament* membutuhkan cukup banyak waktu, terlebih dahulu guru mempertimbangkan banyaknya jumlah jam pembelajaran sebelum menerapkan model *Team Game Tournament* di dalam kelas. 2) Guru terlebih dahulu menyesuaikan materi pembelajaran yang sekiranya cocok untuk diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*. 3) Sebaiknya guru menjelaskan tata cara pembelajaran *Team*

Game Tournament secara perlahan, agar siswa paham tata caranya terlebih dahulu sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Debdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Miftahul Triana, F. (2011). *Impelementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Tata Busana SMK N 6 Purworejo*. Skripsi. FT-UNY

Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY press.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Rajagrafindo Persada

Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.

Trilling, B. & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Fransisco: Jossey Bass